



Lösungshilfe – Teil 2 by Locke ©

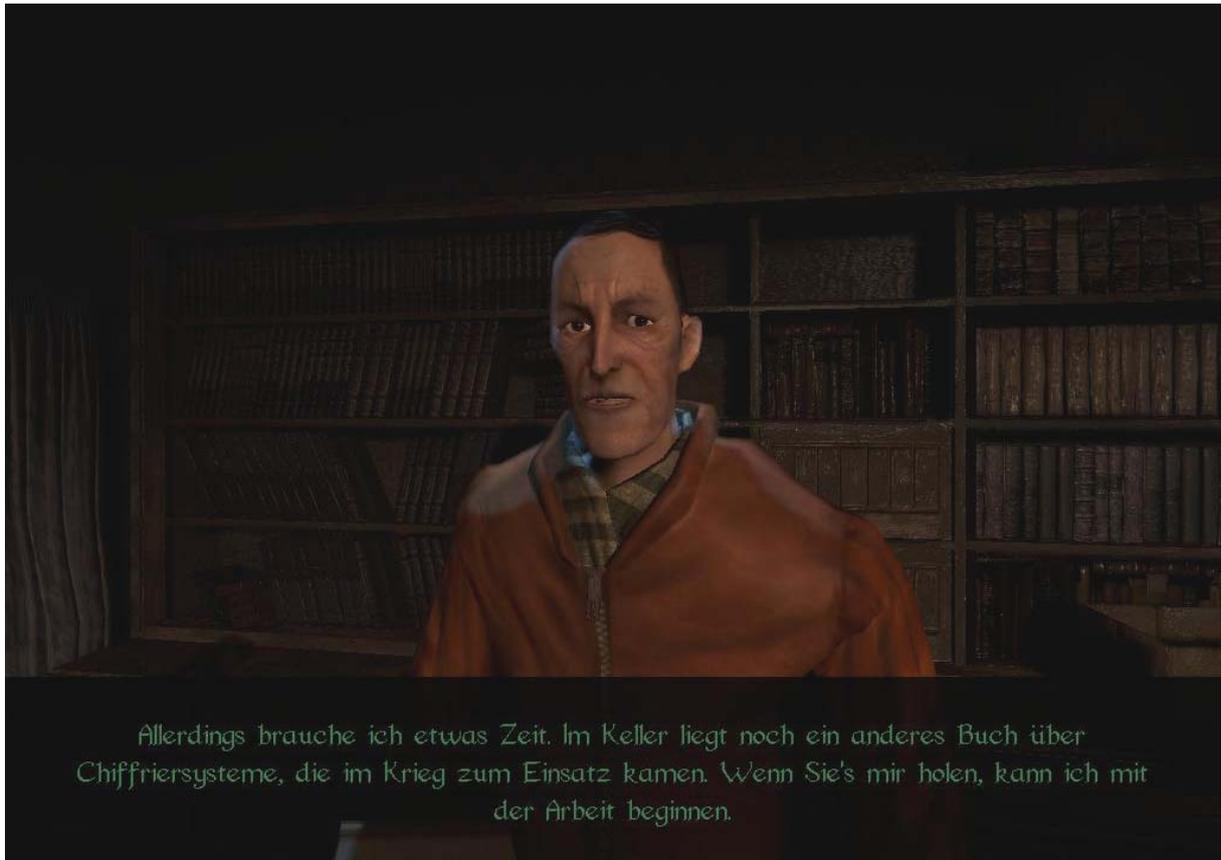
für den

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



**Da wir keine Ahnung von Verschlüsselungssystemen haben, gehen wir wieder nach oben u. reden mit Henry!
Dieser ist auch, natürlich gegen ein kleines Entgelt, gewillt, uns zu helfen.**



Allerdings brauche ich etwas Zeit. Im Keller liegt noch ein anderes Buch über Chiffriersysteme, die im Krieg zum Einsatz kamen. Wenn Sie's mir holen, kann ich mit der Arbeit beginnen.

Dafür benötigt er allerdings noch ein Buch u. wir gehen wieder in den Keller, um es zu suchen.



Das Buch über den Krieg von Northbridge.

Wir finden das **Buch problemlos u. bringen es Henry!**



Nun schauen wir uns seinen Schreibtisch an, gehen alle Fragenoptionen durch u. erwerben eine **alte Kamera, ein **Spielzeugauto**, eine **Spieluhr** u. eine **Landkarte**.**

Mit dieser haben wir es nun leichter die verschiedenen Örtlichkeiten zu erreichen!

Und da Henry etwas Zeit für die Entschlüsselung benötigt, verlassen wir den Laden u. gehen links in die nächste Straße.



Von hier aus marschieren wir zum alten Gebäude!



Wir gehen durch die kleine Pforte u. finden hinter einem Leiterwagen ein **Buch.**



Besitzer: Karl Paleo, Journalist/Autor,
Wellsmoth Daily

Alle Hinweise, die ich in den vergangenen drei Monaten über den berüchtigten Kult 'Kinder des Dis' gefunden habe, haben mich in diese alte, deprimierende Stadt namens Arkhamend geführt. Ich bin mir sicher, dass ich hier finden werde, was ich zu finden glaube. Diese Stadt verfügt über eine erdrückende Atmosphäre - all diese engen Gassen, alten Gebäude und äußerst seltsamen Statuen und Schnitzarbeiten, die dort überall zu finden sind. Ich bin jetzt seit sechs Tagen hier, und ich habe die Sonne nicht ein einziges Mal hell leuchten sehen. Ich weiß, dass Herbst ist, aber das hier ist äußerst ungewöhnlich. Selbst die Morgenstunden sind dunkler, als sie es eigentlich sein sollten. Es ist einfach ein Ort, wo Tag und Nacht sich nicht großartig unterscheiden. Ich wette, es gibt hier viele psychische Probleme und eine hohe Selbstmordrate.

Arkhamend ist eine kleine, aber sehr alte Stadt, mit einer überraschenden Menge an Geschichten über Hexerei und Zauberei, die einem das Blut gefrieren lassen. Wenn man das Stadtzentrum mit seiner eigenartigen Wolfsstatue verlässt, um die Straßen zu erkunden, hat man das Gefühl, in die Vergangenheit einzutauchen. Je weiter man geht, desto älter werden die Gebäude, bis man schließlich an der Stadtgrenze auf das älteste von allen trifft. Seltsamerweise steht dieses Gebiet unter Quarantäne, und der Zutritt ist verboten. Es stehen ein paar Polizisten herum, aber sie wollen mir keine Auskünfte über die Quarantäne geben. Die Situation kommt mir sehr seltsam vor, da die Vorkehrungen den für solche Notsituationen üblichen Rahmen sprengen.

In den Bereichen, die ich aufsuchen konnte, sind die meisten Häuser beschädigt und menschenleer, genau wie die Straßen. Einige der Häuser sind noch bewohnt, doch selbst sie sind in derart erbärmlichem Zustand, dass sie

Wieder suchen wir nach versteckten Hinweisen, unterstreichen sie u. denken darüber nach!

aussehen, als ob sie jeden Moment zusammenfallen könnten. Die verlassenenen Häuser hüten Geheimnisse vergangener Zeiten, als die Zauberei noch verbreitet war. Ich habe das Gefühl, als würde ich durch die glaslosen Fenster beobachtet, wenn ich durch diesen Bereich der Stadt gehe.

Ich habe mich in einem Gasthof namens Camphorwood Inn niedergelassen und unverzüglich mit meinen Recherchen begonnen, weil ich nicht vorhabe, hier lange zu verweilen. Die Stadtbewohner sind etwas eigenartig. Ich habe persönlich erlebt, dass sie Fremden gegenüber feindlich gesinnt sind, wovon ich vorab gewarnt wurde. Aber man findet immer jemanden, mit dem man reden kann, wenn man den richtigen Anreiz bietet. Ich habe einen Säufer namens Joseph (ich muss seinen Nachnamen in Erfahrung bringen) mithilfe einer Flasche gesprächig gemacht. Er ist zwar keine verlässliche Quelle, aber einige Aspekte seiner Informationen decken sich mit denen, die ich bislang gesammelt habe.

Ich habe erfahren, dass die Geschichte dieser Stadt mit Schrecken durchzogen ist: Kindesentführungen, seltsame Rituale an noch seltsameren Orten, unbekannte Schatten, die des Nachts durch die engen Gassen streifen, unerklärliche Stimmen aus der Kanalisation, und ein Kult, der schon länger besteht als die Stadt selbst. Er hat viele Namen, aber seine Anhänger nennen sich 'Kinder des Dis'.

In all diesen Mythen und Geschichten gibt es Hinweise, dass die Wiege des Kultes den Bereich der Stadt und des nahe gelegenen Waldes umfasst. Einige Leute glauben, dass der Untergrund einiger Gebiete - vor allem in den Wäldern - von einem wabenförmigen Tunnelsystem durchzogen ist, das zu einer vorsintflutlichen Stadt führt, die noch tiefer im Erdinneren zu finden ist. Auf der Erdoberfläche gibt es vermutlich Zugänge zu diesen unterirdischen Tunnels und Gängen, und der Kult versucht, diese Orte in seinem Besitz zu halten. Im Wald gibt es eine Baracke, und ich vermute, dieses Gebäude gehört dazu. Ich werde es in ein paar Tagen untersuchen, aber

zuerst muss ich noch weitere Informationen einholen.

Es gibt Leute, die behaupten, Licht in den Fenstern der Baracke gesehen zu haben, und ich habe Gerüchte über eine Gruppe gehört, die dort stillschweigend etwas Unheilvolles treibt. Eine der Anekdoten sticht heraus: Ein Holzfäller mittleren Alters, der eines Nachmittags von der Arbeit heimkehrte, schwört, dass er sehr laute Summgeräusche vernommen hätte, begleitet von menschlichen Schreien. Er sagt, dass er dachte, dass die Schreie aus dem Untergrund kämen, aber er konnte keine Öffnung finden, die nach unten führte, also nahm er an, dass er sich die Geräusche nur eingebildet hätte. Andere Holzfäller haben berichtet, dass der Wind, wenn er aus Richtung der Baracke weht, ähnlich wie Weihrauch duftet und eine betäubende Wirkung hat, wenn man ihn einatmet.

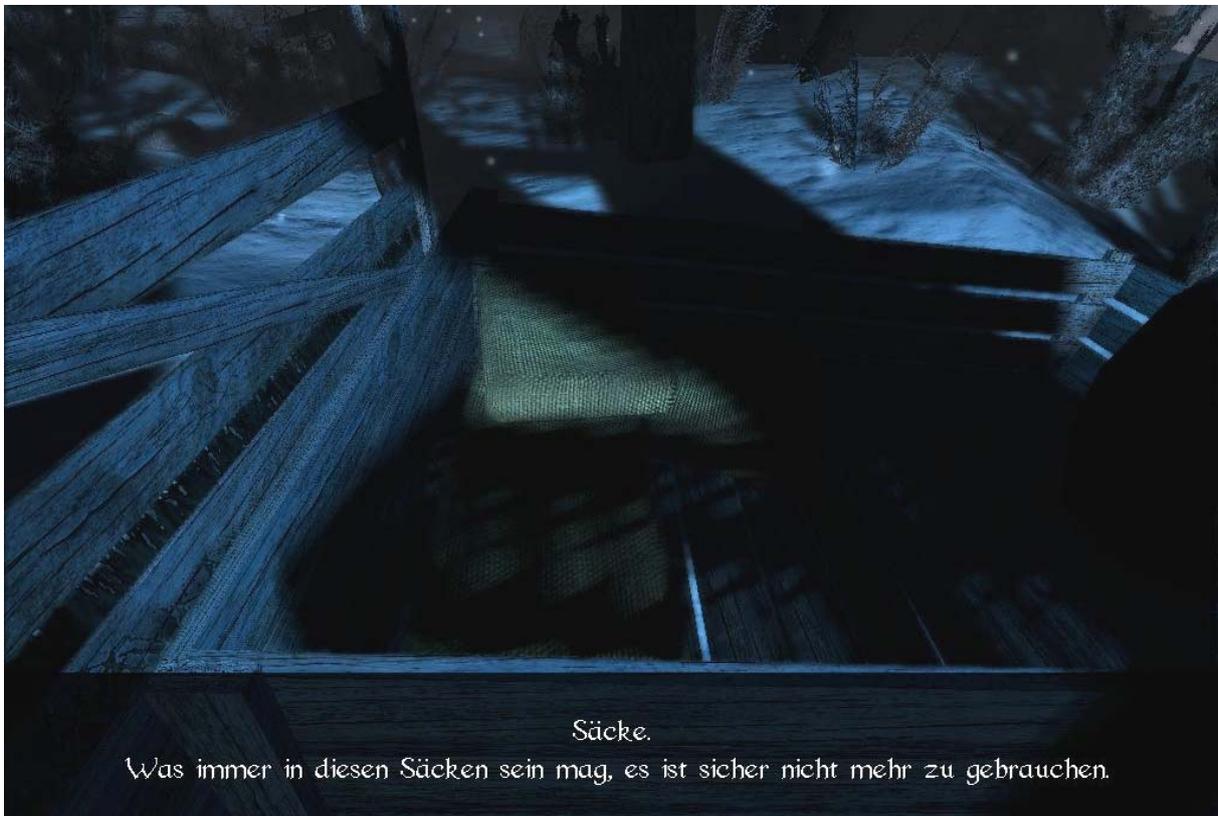
Ich habe ein paar Stadtbewohner nach dieser Gruppe befragt und erfahren, dass sie im

ältesten Teil der Stadt leben - in Häusern, in denen sonst niemand leben wollte. Sie haben dort ein paar Gebäude gemietet, von denen einige nicht über Elektrizität verfügen. Drei oder vier von ihnen (niemand kennt die genaue Zahl) kommen regelmäßig in die Stadt, um am Bahnhof Lieferungen abzuholen. Manchmal nutzen sie die Gelegenheit, um im Gasthof etwas zu trinken. Keiner spricht mit ihnen, weil alle Einwohner der Stadt sie hassen oder fürchten. Einer der Einheimischen hat mir erzählt, dass ein bestimmter Besucher mit einem falsch aussehenden, kurzen, kohlschwarzen Bart höher gestellt zu sein scheint als die anderen. Jedes Mal, wenn er hier ist, besucht er die Apotheke. Er verlässt die Apotheke mit großen Kisten voller seltsamer Chemikalien, die er vorab bestellt hat.

Ich bin mir sicher, dass sich irgendeine Art von Labor in der Baracke befindet. Ich habe diese so genannten Laboratorien schon früher gesehen und weiß, was für abscheuliche Dinge dort vorgehen. Ich muss besonders vorsichtig

Nächste Seite

Haben wir das geschafft, schauen wir in den Leiterwagen.



Säcke.

Was immer in diesen Säcken sein mag, es ist sicher nicht mehr zu gebrauchen.

Ausser einigen Säcken enthält er nichts u. wir schauen uns weiter die Gegend an u. betreten dann das Gebäude.



Hier beginnt, allerdings in erheblich veränderter Form, die Demo!

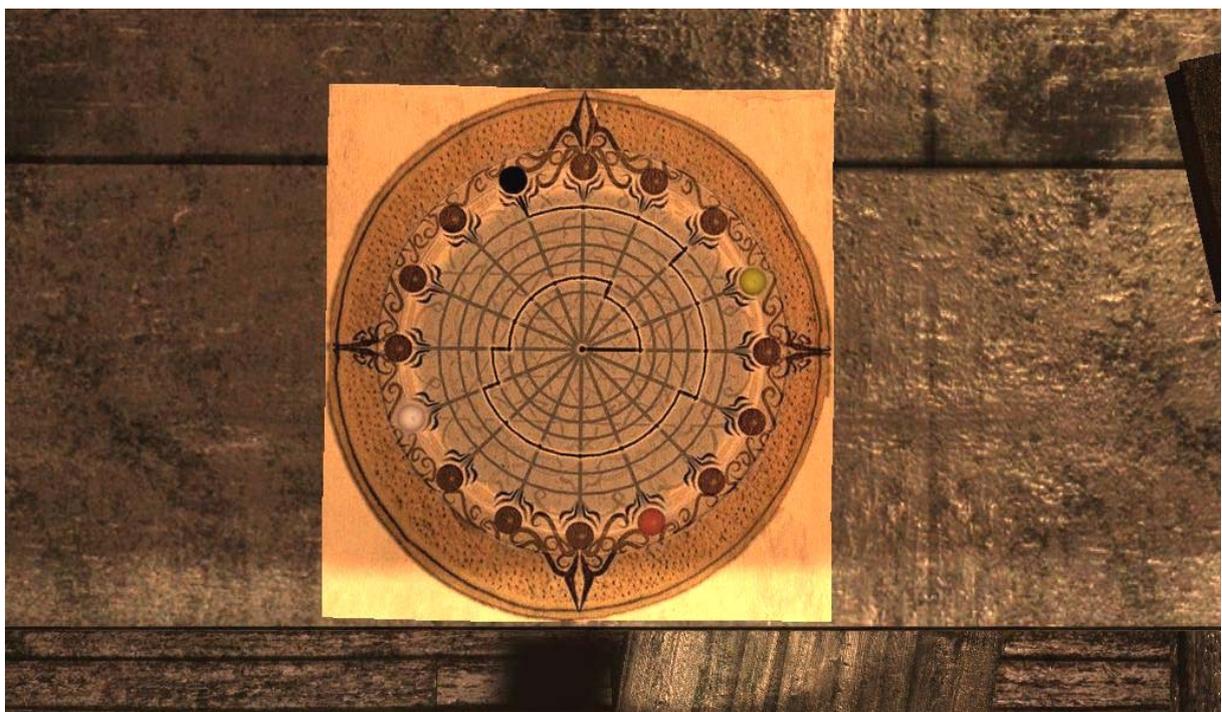


Wir gehen nach vorn, dann links in den nächsten Raum u. zünden die Deckenlampe, mit Hilfe unserer Laterne, an.



Dann gehen wir zur Werkbank, schauen uns alles an u. puzzeln die Papierschnipsel zusammen.





**Wir erhalten eine Art Windrose u. wollen sie mitnehmen.
Aber da sie uns so wieder auseinander fällt, suchen wir
etwas Klebeband u. öffnen dazu alle Schubladen!**



**Ausser einer Rolle Klebeband finden wir eine Taschenlampe u.
ein Dokument, welches wir lesen u. relevante Partien
unterstreichen u. darüber nachdenken.**

Hinweise: 3/3
Versteckte Hinweise: 2/2

Wir haben diese seltenen Insekten gesammelt, um die Experimente fortzusetzen, die vor ungefähr 80 Jahren mit dem Ziel durchgeführt wurden, die halluzinogenen Effekte der Dversahe-Mixtur weiterzuentwickeln. Die Insekten sind gefährlich geworden. Sie haben einen meiner Assistenten getötet, und ein weiterer liegt im Koma. Ihre Wachstumsgeschwindigkeit ist unglaublich, und sie sind dabei, die gesamte unterirdische Stätte zu befallen.

Der Grund, warum wir weiterhin mit ihnen arbeiten, ist der halluzinogene Effekt ihres Giftes. Er kann die Wirkung von Dversahe steigern, die ohnehin schon beachtlich ist, aber für unsere Zwecke noch nicht ausreicht. Wir brauchen eine stärkere Version für das menschliche Gehirn. Ich glaube, es gab früher potentere Mixturen, die aber über die Zeit in Vergessenheit gerieten.

Es gibt Gerüchte, die besagen, dass diese Insekten nicht von der Erde stammen. Ich habe von einem meiner Assistenten davon gehört, und er hat die Geschichte von einem unserer Männer. Den Gerüchten zufolge wurden sie von insektenartigen Wesen aus dem Weltraum auf die Erde gebracht, die mit ihren mächtigen Flügeln durchs Weltall reisen können. Diese Wesen sollen weitaus intelligenter sein als wir. Sie sollen vor langer Zeit hier gelandet sein und Tunnel von mehreren hundert Metern Tiefe gegraben haben, um an Metalle zu gelangen, die sie benötigen. Ich weiß nicht, ob etwas davon wahr ist, und Mr. Curwen hat nicht ein Wort über sie verloren.

Diese Insekten sind dieselben wie die toten, die in den seltsamen Holzskulpturen gefunden wurden. Aber wir brauchen lebende Exemplare, also haben wir ein paar besorgt, um eine besondere synthetische Verbindung herzustellen. Es handelt sich um ein Imitat der Substanz, welche die Insekten beim Bau ihrer Nester in ihrem natürlichen Lebensraum benutzen. Wir haben die Wände einiger Kammern mit dieser klebrigen Mischung bestrichen

Hinweise: 3/3
Versteckte Hinweise: 2/2

und waren erfolgreich. Sie fingen schon bald an, eigene Nester zu bauen, aber sie wuchsen so unglaublich schnell, dass sie begannen, ihre eigene Substanz zu produzieren. Mittlerweile gibt es viele Nester verschiedener Größen in der Stätte - zusätzlich zu denen, die wir dort platziert haben. Sie bauen sie in einer alarmierenden Geschwindigkeit.

Als ihre Zahl stieg, wurden sie aggressiv und fingen an, uns anzugreifen. Wir versuchten, die Sache in den Griff zu bekommen, indem wir einige von ihnen töteten. Aber schon bald wurde uns klar, dass das keine gangbare Möglichkeit war. Es scheint eine komplexe Verknüpfung unter ihnen zu bestehen. Wenn man ein Insekt tötet oder auch nur stört, greifen sie alles an, was in der Nähe ist - selbst ihre eigenen Nester. Da es sich um sehr seltene und wertvolle Insekten handelt, können wir ihren Tod nicht in Kauf nehmen. Der Verlust ihrer Nester würde unser Scheitern bedeuten. Mr. Curwen hat es uns ausdrücklich untersagt, den Insekten Schaden zuzufügen. Ich glaube fast, sie sind ihm wichtiger, als wir es sind. Ich will auf keinen Fall seine unbändige Wut auf mich ziehen, indem ich etwas Dummes anstelle.

Was den Effekt ihres Giftes angeht: Ein einzelner Biss tötet niemanden, außer es kommt zu einer allergischen Reaktion. Aber eine hohe Dosis ihres Giftes kann zu Delirium, heftigen Krämpfen, und sogar zum Tod führen. Zum Glück ist es mir nach mehreren Versuchen gelungen, etwas zuzubereiten, das sie abwehrt. Ich habe Taubnessel, Weinraute, Myrtenaster, Basilikum und Storchschnabel im Mörser zerstoßen und dann Wasser, Alkohol und Niemöl zur Mixtur hinzugefügt. Wenn man die Insekten mit dieser Mischung besprüht, fliegen sie sofort davon. Der Effekt ist nur vorübergehend, aber es die einzige Lösung, bis wir etwas Besseres gefunden haben.

Prof. Jacob Herbert.

Das wäre geschafft, nun kleben wir die **Windrose** zusammen u. stecken sie ein.



Jetzt bücken wir uns u. ziehen die Truhe unter dem Tisch hervor.



Wir öffnen sie u. schauen uns den Inhalt an.

Hinweise: 1/1

28.10.1895

Die Alraune wurde bei Vollmond mit den angemessenen Gesängen ausgegraben. Sie fühlt sich weich und warm an. Wenn ich sie berühre, habe das seltsame Gefühl, als sei sie schon am Leben. Ich glaube, alles läuft nach Plan. Für den letzten Teil des Experiments wurde die erforderliche Mixtur zubereitet, und die Alraunenwurzel und die Mixtur wurden in einem Glasbehälter platziert. Dieser Behälter wurde in eine Metallbüchse gelegt und wird ungefähr drei Wochen lang dort bleiben. Danach sollte die Alraunenwurzel zum Leben erweckt sein.



Nachdem wir auch diesen Hinweis gefunden u. darüber nachgedacht haben, schauen wir uns weiter um.



Hier nehmen wir den **Zerstäuber mit u. räumen den Tisch auf.**



Dabei finden wir ein weiteres Schriftstück.

Hinweise: 1/1

Es ist unmöglich, ohne Schutzanzüge mit diesen Insekten zu arbeiten. Wir haben schon zu viele Männer verloren, was den Arbeitsablauf erheblich verlangsamt. Die Mischung, die ich zubereitet habe, wehrt die Insekten kurzzeitig ab, ist allerdings absolut ineffektiv, wenn sie aufgebracht sind. Mit wachsender Anzahl werden ihre Angriffe zunehmend gefährlicher. Ein einzelner Biss stellt keine Gefahr dar, solange keine allergische Reaktion auf das Gift vorliegt. Das Gift von mehreren Bissen im Blut führt hingegen zu starken halluzinogenen Effekten, heftigen Muskelkrämpfen und schließlich zum schmerzvollen Tod. Die Reaktionen variieren von Person zu Person, aber in 90% der Fälle ist der Ausgang derselbe. Ich kenne den Grund nicht, aber einige Leute werden schwerer betroffen als andere.

Um diesen Problemen aus dem Weg zu gehen, haben wir von der Firma, die uns auch unsere Chemikalien liefert, Schutzanzüge erworben.

Der Besitzer verfügt über exzellente Beziehungen und konnte sehr schnell liefern. Falls sie sich als nützlich erweisen, sollten die Experimente weitaus schneller von der Hand gehen, da wir keine langen Ausfälle aufgrund von Insektenproblemen mehr haben sollten. Ich verwahre die Anzüge in einem verschlossenen Schrank im Schlafzimmer. Ich möchte sie zunächst an einigen Männern ausprobieren, bevor ich sie an alle ausbebe.

Prof. Jacob Herbert

Hier suchen wir nach Hinweisen, markieren sie u. denken darüber nach!



Ein Grabstein ... 'Col. Nehemiah Derby, 1646 - 1719'

**Wir schauen uns den Grabstein an u. überlegen, was der wohl hier verloren hat!
Gegenüber steht ein Regal mit Kartons u. mehreren Flaschen Salzsäure.**



Hier ist nichts Interessantes mehr zu finden, wir gehen ins „Schlafzimmer“, zünden die Deckenlampe an u. sehen uns um.



Wir legen das Kopfkissen an die Seite, finden ein weiteres Schriftstück, markieren die Hinweise u. denken darüber nach.

Hinweise: 5/5
Versteckte Hinweise: 1/1

10.09.2011

Da unten geht etwas Seltsames vor sich. Diese Geräusche ... sie verfolgen mich Tag und Nacht.

Alles fing an, als diese höllischen Insekten kamen. Sie haben schon acht unserer Brüder amgebracht. Wir haben ihre Leichen in die Räuchergrube geworfen, aber ich weiß, dass das schlecht ist. Ich wollte darauf bestehen, sie anständig zu begraben, aber Prof. Jacob sagte, dass es so für uns von Vorteil wäre. Ich habe nicht verstanden, was er meinte, manchmal benimmt er sich wie ein Monster. Sie verfolgen mich bis in meine Träume. Ihre Gesichter ... zernagte Gesichter ... sie flehen mich an, sie von ihrem unvorstellbaren Leid zu erlösen. Sie sind noch immer dort, sie warten da unten in der zeitlosen Dunkelheit der Grube. Was für ein Wahnsinn, sie nicht zu begraben!

12.09.2011

Keiner hat uns gesagt, dass die Insekten beißen und bössartig sind. Man sollte denken, sie wären normales Ungeziefer, aber das sind sie nicht. In ihrem normalen Lebensraum verbringen sie ihr gesamtes Leben in den abgelegensten Teilen von Höhlen, weit vom Sonnenlicht entfernt, also sind sie blind. Außerdem sind sie kräftig und niederträchtig. Wenn man in kurzer Zeit zu oft gebissen wird, kann es sein, dass man tagelang den Verstand verliert - sogar Wochen, wenn man auf ihr Gift allergisch reagiert. Die meisten von uns wurden von ihnen gebissen, wer weiß schon, wie oft. Ich merke nicht mal mehr, ob ich gebissen worden bin. Wahn oder Realität, nach all den Dingen, die ich gehört habe, macht es keinen Unterschied mehr.

Sie stammen irgendwo aus Afrika. Außer uns weiß niemand von ihrer Existenz, nicht einmal die besten Entomologen Mr. Carwen, dieser unmenschliche Kerl - er wusste über sie

16.09.2011

Gestern wurde Marrow's angegriffen. Irgendwie ist es ihm gelungen, dem Schwarm erboster Insekten zu entkommen und sich in einem der Zimmer einzuschließen. Seine grauenhaften Schreie klingen immer noch in meinem Kopf nach. Ich wollte ihn retten. Ich habe versucht, ihn rauszuholen, aber Prof. Jacob hat es verhindert. Drei Leute haben mich rausgezogen, und alle wurden sofort evakuiert. Wir haben ihn zweifellos dem Tod überlassen. Prof. Jacob sagte, er hätte keine Chance gehabt. Er ist bestimmt schon tot. Das ist Wahnsinn! Was machen wir mit diesen Dingen? Sie sind viel zu gefährlich. Wir können sie nicht kontrollieren.

Selbst zweieinhalb Stunden später konnten wir ihr aufgebrachtes Summen noch hören. Prof. Jacob sagte, wir sollten eine Pause machen, und schickte alle nach Hause. Nur Ashmohed, Henbok und ich blieben als Wachen da, wie jeden Freitag. Normalerweise wechseln wir uns mit der Wache ab. Einer von uns wacht,

während die anderen beiden schlafen. Gestern Nacht war es ebenso. Nur Ashmohed war wach, und mitten in der Nacht wurden wir durch sein irres Geschrei geweckt. Er sagte, er hätte Marrow's rufen hören, wie er uns anflehte, ihm zu helfen. Nach kurzer Zeit hörte ich Marrow's ebenfalls, nur Henbok hörte nichts. Er sagte, dass unsere Fantasie uns einen Streich spielte, und ging wieder schlafen. Aber Marrow's rief wirklich von da unten. Ashmohed und ich konnten ihn eindeutig hören. Wir wollten zu ihm, aber der Griff war verschwunden. Prof. Jacob musste ihn mitgenommen haben.

Ich weiß nicht, warum, aber nach einer Weile war ich so schläfrig, dass mir die Augen zufielen. Ich hatte einen Albtraum, in dem Ashmohed und ich mit Marrow's redeten. Er lag in einem ekelhaften Haufen von Insektendreck. Ich erinnere mich nicht genau, was er gesagt hat, aber es war irgendwas über die endlosen, reich verzierten unterirdischen Tunnel, Straßen und Gebäude unter uns, die gebaut wurden, bevor je ein Mensch seinen Fuß

Nächste Seite

auf die Erde setzte. Er zeigte uns einen Weg, sie zu erreichen. Durch die Grube! Wir kletterten nach unten, wobei wir uns nur mit den Händen festhielten. Als wir unten ankamen, gingen wir durch einen großen Tunnel. Manchmal sah ich von Menschenhand gemachte alte Steinmauern, und einmal dachte ich, ich hätte den Namen einer mir bekannten Kirche in den Stein gemeißelt gesehen, aber ich konnte ihn nicht wiederfinden. Und dann kamen wir an großen Torbögen vorbei, in die 'S.P.Q.R.' eingemeißelt war. Um uns herum war es stockfinster, und ich erinnere mich nicht, wie wir uns ohne Lichtquelle zurechtfinden. Am Ende des Tunnels stiegen wir eine Treppe mit Tausenden von Stufen hinab, und einmal mussten wir sogar eine unterirdische Klippe herunterklettern.

Schließlich erreichten wir ein großes, domartiges Gebäude. Es ist schwer, sich so ein Gebäude so weit im Erdinneren vorzustellen, aber es war da. Jede Mauer war mit ebenso wunderschönen wie grausamen Bildern unbeschreiblicher Dinge verziert. Und dort

sahen wir unsere Brüder, die wir in die Räuchergrube geworfen hatten. Sie befanden sich in verschiedenen Zuständen der Verwesung, und es sah so aus, als ob sie alle zufrieden auf etwas herumkauten. Dann nahmen sie uns mit, noch tiefer in weitere dunkle, stille, unterirdische Tunnel. Während dieser feierlichen Prozession spielten sie auf seltsamen Instrumenten und murrten einen verrückten Gesang, den 'Warmgesang', den Ashmohed und ich aus irgendeinem Grund ebenfalls zu kennen schienen. Ich erinnere mich noch an ihn, und er lässt mich jedes Mal erschauern, wenn ich ihn rezitiere.

Wilde Ghale sammeln sich, Schatten ragen empor. Und dann heult diese Meute den Warmgesang im Chor.

Ich weiß nicht, wie lange wir unterwegs waren, aber wir gingen eine lange Zeit zu Fuß. Es war nicht messbar, aber mir kam es vor, als wären wir stundenlang gegangen. Dann

Nächste Seite



**Um den Kleiderschrank öffnen zu können, müssen wir den Schließmechanismus knacken, aber wie u. womit?
Also verlassen wir das Schlafzimmer, gehen in den nächsten Raum, wo es etwas komisch riecht u. schauen (automatisch) nach links.**

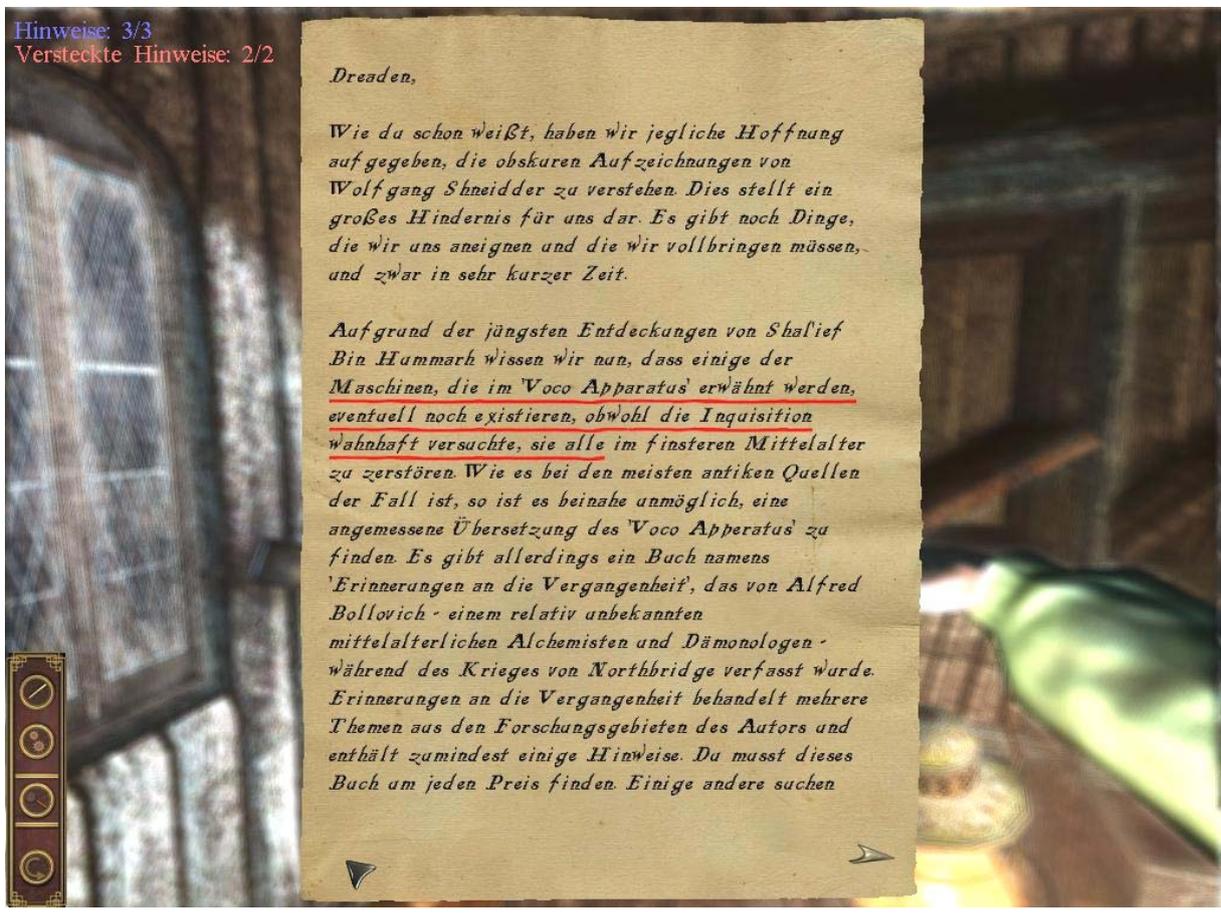




Er sieht aus, als ob er erfroren wäre.

Wir untersuchen den erfrorenen Mann u. finden eine **Kapsel**,
einen **Brief** u. einen **Metallstab** (es sind 3) bei ihm.
Nun lesen wir den Brief etc.

Hinweise: 3/3
Versteckte Hinweise: 2/2



Dreaden,

Wie du schon weißt, haben wir jegliche Hoffnung aufgegeben, die obskuren Aufzeichnungen von Wolfgang Schneider zu verstehen. Dies stellt ein großes Hindernis für uns dar. Es gibt noch Dinge, die wir uns aneignen und die wir vollbringen müssen, und zwar in sehr kurzer Zeit.

Aufgrund der jüngsten Entdeckungen von Shalief Bin Hammarh wissen wir nun, dass einige der Maschinen, die im 'Voco Apparatus' erwähnt werden, eventuell noch existieren, obwohl die Inquisition wahnhaft versuchte, sie alle im finsternen Mittelalter zu zerstören. Wie es bei den meisten antiken Quellen der Fall ist, so ist es beinahe unmöglich, eine angemessene Übersetzung des 'Voco Apparatus' zu finden. Es gibt allerdings ein Buch namens 'Erinnerungen an die Vergangenheit', das von Alfred Bollovich - einem relativ unbekanntem mittelalterlichen Alchemisten und Dämonologen - während des Krieges von Northbridge verfasst wurde. Erinnerungen an die Vergangenheit behandelt mehrere Themen aus den Forschungsgebieten des Autors und enthält zumindest einige Hinweise. Du musst dieses Buch am jeden Preis finden. Einige andere suchen

Hinweise: 3/3
Versteckte Hinweise: 2/2

schon danach, aber deine Beziehungen könnten der Suche auf die Sprünge helfen.

Die Dose, die ich dir mit diesem Brief zukommen lasse, enthält das Material, das du benötigst. Es handelt sich um die Asche von Wolfgang Schneider. Ich brauche dir sicher nicht zu sagen, dass sie unmöglich zu ersetzen ist, also lasse Vorsicht walten! Ivar und Thoth wurden von einem der Verkörperten auf grausame Weise getötet, und zwar während einer Beschwörungssitzung. Einige von ihnen sind sehr mächtig und müssen absolut gemieden werden. Es ist uns nicht gelungen, den letzten zu kontrollieren, obwohl wir alles versucht haben, was im Pergament geschrieben stand. Wir können keines unserer Verstecke mehr benutzen, da er nun frei in der Gegend herumläuft. In einem Zeitungsartikel wurde vor kurzer Zeit von einem Massaker in der Vorstadt berichtet. Ich brauche dir wohl nicht zu sagen, dass es sehr schlecht für uns wäre, falls es bald gefangen würde. Also hat Mr. Curven angeordnet, dass wir nicht die Borellus-Methode anwenden sollen, sondern stattdessen die Methode, die im 'Voco Apperatus' beschrieben wird. Es ist der sicherste Weg.

Wenn wir den 'Voco Apperatus' richtig verstanden

Nächste Seite

Hinweise: 3/3
Versteckte Hinweise: 2/2

haben, sollte ein silbernes, zylinderartiges Objekt existieren. Es muss mit der Asche oder anderen organischen Überbleibseln der Person angereichert werden, die man heraufbeschwören möchte. Aber der Rest der Prozedur ist uns nicht bekannt. Du musst das Buch schnellstmöglich finden. Mr. Curven wird mit jedem Tag ungeduldiger.

Melde dich unverzüglich, sobald du etwas herausbekommst. PU und T.W.B werden dann unverzüglich zu dir aufbrechen. Ich erwarte, gute Nachrichten von dir zu hören.

*Beste Grüße,
John D.*

Nachdem wir das erledigt haben, gehen wir zur rückwärtigen Wand, steigen über die Leiter nach oben u. öffnen die Bodenklappe.



Hier schauen wir uns um, finden ein griffähnliches **Metallobjekt**, einen alten **rostigen Kompass** u. bewundern die Bücher.



Wir öffnen die Schublade, finden ein Buch:

Magische Zeichen u. Siegel im Wandel der Geschichte

lesen es u. markieren die Hinweise.

Magische Schutzzeichen

Diese magischen Zeichen dienen zum Schutz von Personen, Tieren, Orten oder Objekten vor allem möglichen Bösen. Einige von ihnen sind sehr alt und stammen aus der Vorzeit. Im Mittelalter wurden sie zum Schutz vor Hexenflüchen eingesetzt. Davor dienten sie zum Schutz vor Schamanen. In diesem Abschnitt werden einige der wirkungsvollsten Zeichen beschrieben.

Um wirksam zu sein, müssen diese Zeichen nah am Körper getragen werden. Wenn ein Mensch oder ein Tier Schutz benötigt, sollte das Zeichen auf ein Objekt geschnitzt werden, das aufgehängt werden kann. Falls es sich um ein Gebäude handelt, sollten die Zeichen am Tor, an den Fenstern und den Fensterläden platziert werden, damit das Böse nicht eindringen kann. Alternativ ist auch eine Anordnung um das Haus herum möglich, die das Böse fernhält.

Urgeritch:

Ein Urgeritch ist ein besonders altes Schutzzeichen, das seit der Vorzeit benutzt wird. Es besteht aus 16 verschiedenen magischen Symbolen, die über einen Kreis gemalt werden, ähnlich einer Windrose. Unter den sechzehn Symbolen gibt es vier Hauptsymbole, und diese vier weisen in die vier Himmelsrichtungen des Kompasses. Jede Richtung hat eine Kennfarbe. Die Kennfarben sind wie folgt:

Osten=Rot, Norden=Weiß, Westen=Schwarz, Süden=Gelb

Es gibt keine festgelegte Anordnung für die Symbole. Die Anordnungen richten sich nach dem benötigten Schutz.

Falls die Zeichen unsichtbar sein sollen, können sie mit lumineszierender Farbe gemalt werden. Auf diese Weise sind sie für den Zaubernden, falls nötig, sichtbar, aber tagsüber für andere unsichtbar, obwohl sie mit einer hellen Lichtquelle sichtbar gemacht werden können, vor allem während der Nachtstunden.

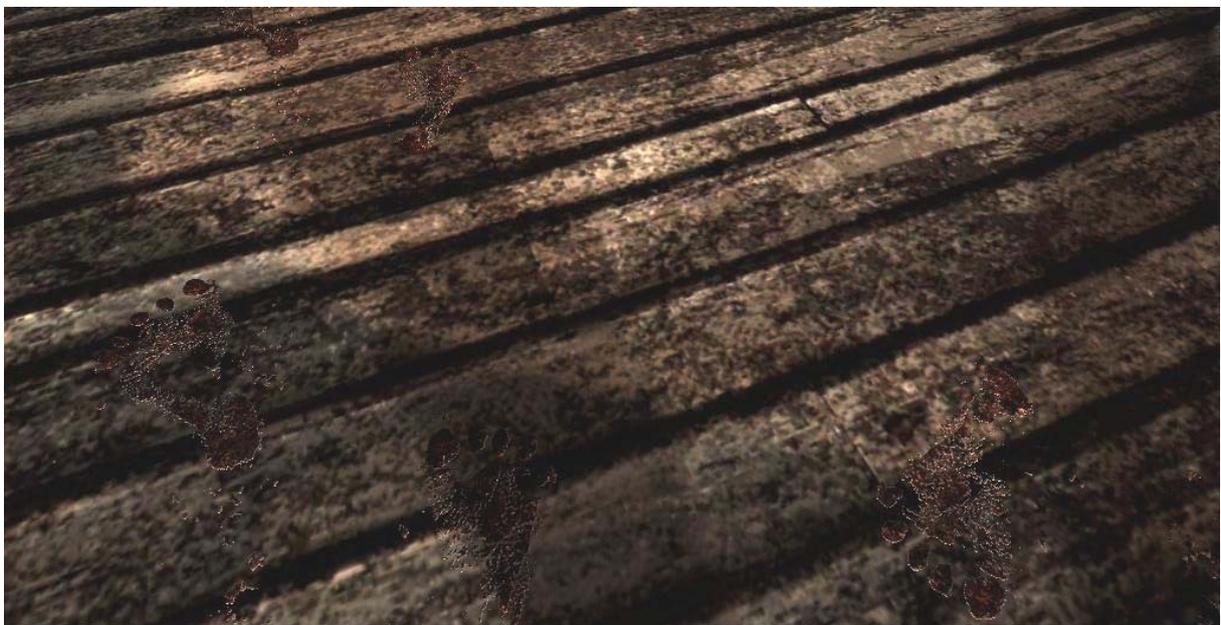


Ein Teleskop, das auf den Himmel gerichtet ist.

Wir werfen noch einen Blick auf das Teleskop, steigen wieder nach unten u. gehen in den Nebenraum.



Hier zünden wir wieder die Deckenlampe an, gehen in die Hocke u. sehen uns gründlich um.



Spuren eines barfüßigen Mannes. Sie sind mit einer roten, schleimigen Flüssigkeit bedeckt.

Wir entdecken seltsame Fußspuren u. folgen ihnen, bis wir eine kleine Klappe im Fußboden entdecken!



Klappe

**Wir öffnen sie, kommen aber nicht weiter, da uns der Schlüssel dazu fehlt.
Nun folgen wir den Schuhabdrücken u. kommen zum Tisch.**



Neben den Barfußabdrücken gibt es auch Schuhabdrücke.

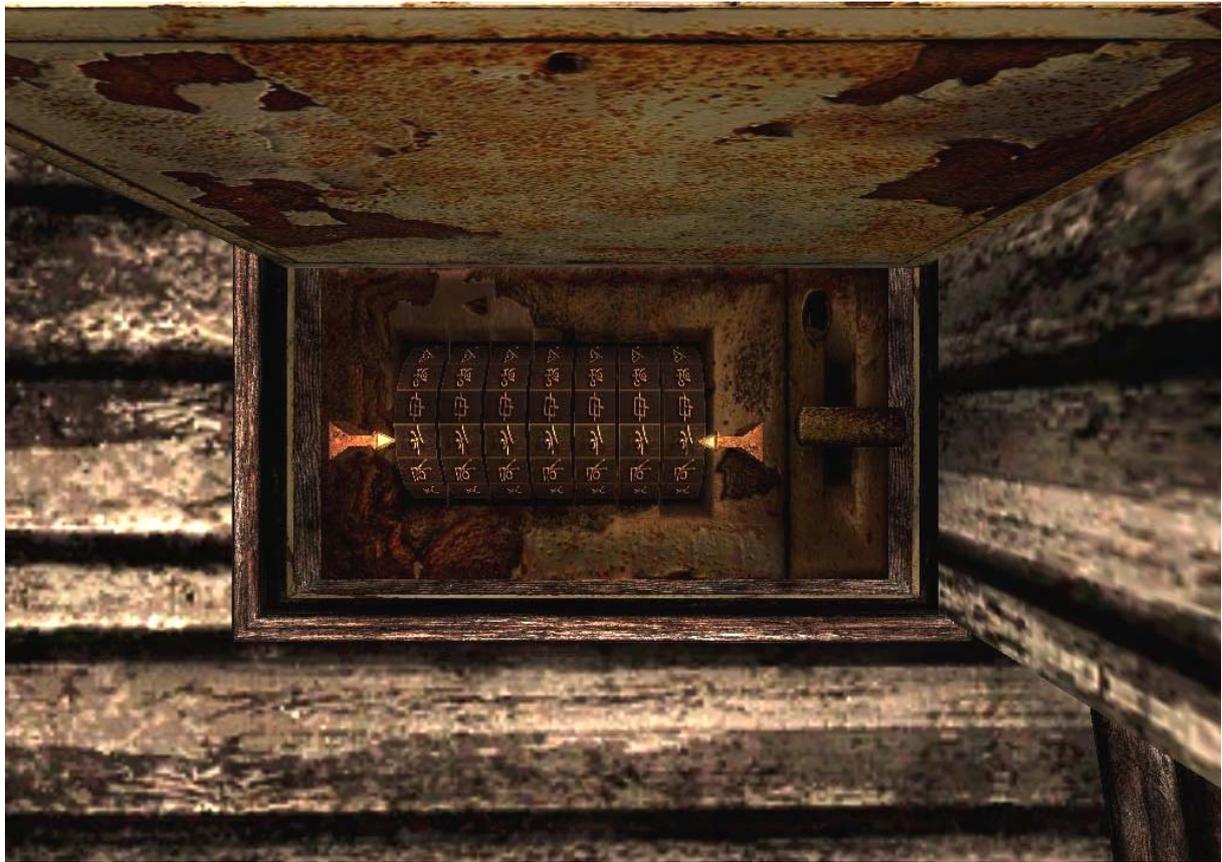


Da es um den Tisch herum viele Fußspuren gibt, sollte ich dort vielleicht mal nachschauen.

Neben dem Tisch gibt es viele Schuhabdrücke u. wir untersuchen den Tisch.



Mit Hilfe unseres Metallobjektes können wir nun ein Geheimgfach öffnen, ihm einen **Schlüssel entnehmen u. zur Klappe gehen.**



Diese können wir nun öffnen u. uns Gedanken über den Mechanismus machen!

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösungshilfe!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:

H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.

Herzlichen Dank!